
PlayStation
MACROSS
VF-X 2
EMOTION

MACROSS VF-X2



このたびはバンダイビジュアルのプレイステーション専用ソフト「マクロスVF-X2」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応（振動なし） | アナログジョイスティック対応

SLPS 03237



CONTENTS 目次

GAME SYSTEM編

STORY編

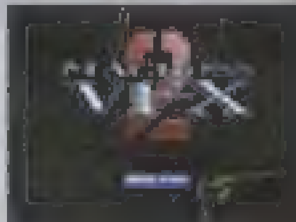
TECHNIC編

GAME SYSTEM編

GAME START ゲームの始め方

プレイステーション本体にディスクを正しくセットし、電源ボタンを押してください。オープニングムービー画面終了後、または、オープニングムービー画面中にSTARTボタンか◎ボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メニュー画面になります。方向キーの左右でメニューを選びSTARTボタンか◎ボタンを押して決定して下さい。

●【メニュー画面】●



【GAME START】…ゲームを最初から始めます。
【LOAD GAME】…セーブされたデータがあればそこからゲームが始まります。（P.16「SAVE&LOAD」参照）
【OPTION】…各種設定を行います。（P.4「OPTION」参照）
【SPECIAL】…ギャラリーモードを楽しむことができます。

●【出撃の手順】●



1. メニュー画面でGAME STARTを選び決定してください。
2. GAME LEVELでゲームの難易度を3段階に変更できます。

【EASY】…初級者向けモード
【NORMAL】…中級者向けモード（初期設定）
【MANIAC】…上級者向けモード

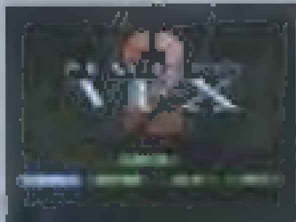


3. そのミッションの作戦指令を受けます（＝ブリーフィング）。
4. 主人公が乗る機体を選び、出撃します。

ゲームスタート時は、VF-1、VF-11の2機種から機体を選べます。なお、ミッションが進むと、新しい機体が選べるようになります。

OPTION オプション

メニュー画面で「OPTION」を選ぶと、以下のメニューで各種の設定を変えることができます。



【SOUND】 … ゲームのサウンドを「**STEREO**（ステレオ音声）」か「**MONAURAL**（モノラル音声）」に変更できます。

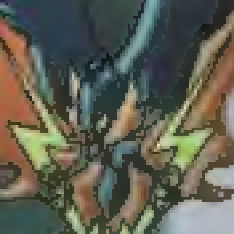
【SETTINGS】 … 「コントローラボタンの設定」と「コントロールモード」（P.13「CONTROL MODE」参照）を変更することができます。また、「**FORWARDVIEW**（自機後方視点）」（P.15「CAMERA MODE」参照）を使用するかどうか選択できます。「**ON**」にすると、ゲーム中[illegible]ボタンを押すことにより、自機後方視点に切りかえることができるようになります。初期設定では「**OFF**」になっています。
「**DEFAULT**」を選択すると、初期設定に戻ります。



【CALIB】 … アナログコントローラや、アナログジョイスティックの調整を行います。アナログジョイスティックは、移動最大範囲の設定と、中央位置検出を行ってから、レバー中立状態の遊び範囲を調節します。
アナログコントローラでは、遊び範囲の調整のみ行うことができます。



【EXIT】 … メニュー画面に戻ります。



GAME SYSTEM編

C 操作方法

主人公たちの乗る可変戦闘機バルキリー(VF=VARIABLE FIGHTER)は様々なミッションを戦えるよう、ファイター、ガウォーク、バトロイドという3形態に変形することができます。状況にあわせて3形態を上手に使い分けミッションをクリアしてください。

[ファイター] FIGHTER





基本形態でもある飛行機の形です。最高速度が速く、巡航や移動に適した形態です。敵ミサイルの追尾も機体操作だけでかわすことができます。今回採用された「バリアブルビュー」が最も活用できる形態です。

[基本戦術1] ミサイル・ロックオン(ファイターとガウォーク)

ファイターとガウォークの時は、敵機が自機前方に入ったとき、ミサイルボタン（[illegible]ボタン）を押し続けているとミサイル・ロックオン（自動追尾ミサイルが敵に当たる状態）ができます。ロックオン表示中にボタンを離せばミサイルが発射されます。また、ロックオン表示が白から赤に変わると、それ以上ロックオンできません（機種によって最多発射数は異なります）。



[アナログコントローラ]



L2 ボタン
スピード減速

L1 ボタン
スピード加速

方向キー
上－SIMULATOR ピッチダウン
　　ARCADE　上昇
下－SIMULATOR ピッチアップ
　　ARCADE　下降
左－SIMULATOR 左ロール
　　ARCADE　左旋回
右－SIMULATOR 右ロール
　　ARCADE　右旋回

左スティック
上下左右で、
方向キーと同じ操作ができます

SELECTボタン
使用しません

LED
アナログモード時/点灯・デジタルモード時/消灯

STARTボタン
ゲームのスタートとポーズ

R2 ボタン
変形・ファイター⇒
バトロイド⇒ガウォーク⇒

R1 ボタン
変形・ファイター⇒
ガウォーク⇒バトロイド⇒

△ボタン
武器選択

○ボタン
視点変更

×ボタン
バルカン

□ボタン
ミサイル

右スティック
使用しません

[コントローラ]



L2 ボタン

L1 ボタン

※操作方法は、アナログコントローラと同じです。

方向キー

SELECTボタン

STARTボタン

R2 ボタン

R1 ボタン

△ボタン

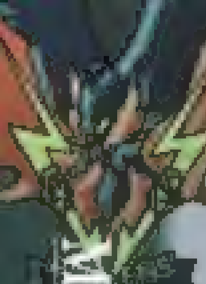
○ボタン

×ボタン

□ボタン

MACROSS VF-X2

GAME SYSTEM
CONTROLLER



GAME SYSTEM編



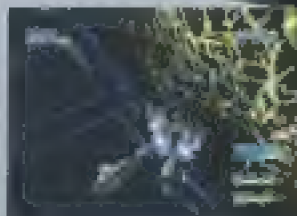


人型ロボットの形をしています。移動速度が遅く、基本的に飛行できませんが（ジャンプは可）、小回りが利くので市街戦などの特殊状況下で使用します。また、ミサイルは使えませんが、バルカンの自動ロックオン範囲が上下左右に広く自機付近の前面をほぼカバーできるので、目前にいる敵と戦う時に適しています。

batroid
［バトロイド］

●［基本戦術2］●サブウェポン

各機体にはバルカン（ガンポッド＝機銃）などのメインウェポン［基本武装］の他に、ミサイルなどのサブウェポン［副武装］が2〜4種類装備されています。ただし、各武器とも撃てる数が限られており、プレイ画面上の各武器ゲージが0になると、ミサイルは使用できなくなり、バルカンは連射できなくなります。また、レーザーなど撃つごとにエネルギーが減ってゆき、時間で回復するなど、特殊な武器も存在します。



●[アナログコントローラ]●



L1・L2 ボタン
上昇/下降

L1＋L2 ボタン＋方向キー
平行移動(向き固定)

方向キー
上―SIMULATOR　前進
　　ARCADE　画面奥に進む
下―SIMULATOR　後退
　　ARCADE　画面手前に進む
左―SIMULATOR　左旋回
　　ARCADE　画面左に進む
右―SIMULATOR　右旋回
　　ARCADE　画面右に進む

左スティック
上下左右で、
方向キーと同じ操作ができます

SELECTボタン
使用しません

R2 ボタン
変形：バトロイド→
ガウォーク→ファイター→

R1 ボタン
変形：バトロイド→
ファイター→ガウォーク→

△ボタン
武器選択

○ボタン
視点変更

×ボタン
バルカン

□ボタン
使用しません

右スティック
使用しません

STARTボタン
ゲームのスタートとポーズ

LED
アナログモード時点灯・デジタルモード時消灯

●[コントローラ]●



SELECTボタン

L2 ボタン

L1 ボタン

※操作方法は、アナログコントローラと同じです。

方向キー

R2 ボタン

R1 ボタン

△ボタン

○ボタン

×ボタン

□ボタン

STARTボタン

GAME SYSTEM編





先に述べたファイターとバトロイドの中間の形をしています。ホバリングしながら敵に照準をあわせることができるのでミサイル・ロックオンがしやすくなる上に、バルカンも自動照準（バトロイドより照準範囲は狭い）します。ただし、自機の上下方向にいる敵には照準をあわせにくく、素早い動きも苦手としています。

GERWALK

〔ガウォーク〕

●〔基本戦術Ⅱ〕●メインウェポン

バルカンなどのメインウェポンは全機種、全形態で使用できます。ファイターの時は照準レティクル（P.5参照）の方向にまっすぐ撃ちますが、ガウォークとバトロイドの時は、バルカンボタン（ボタン）を押し続けることで、前面にいる敵か敵ミサイルに自動的に狙いを定め撃ってくれます。



●[アナログコントローラ]●

/ ボタン

前方・・・ 後方・・・ア

+ ボタン+方向キー

平行移動（向き固定）

方向キー

上 SIMULATOR 上昇
ARCADE 上昇

下 SIMULATOR 下降
ARCADE 下降

左 SIMULATOR 左旋回
ARCADE
左平行移動（向き固定）

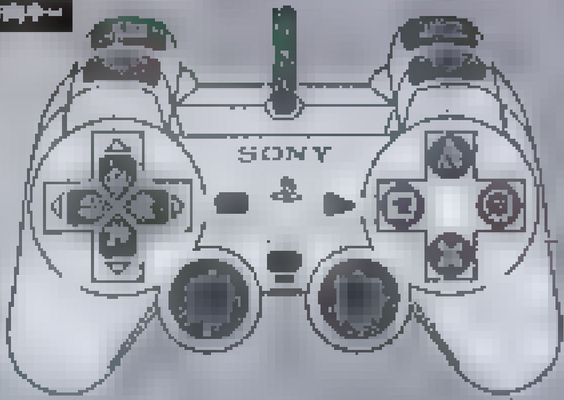
右 SIMULATOR 右旋回
ARCADE
右平行移動（向き固定）

左スティック

上下左右で
方向キーと同じ操作ができます

SELECTボタン

使用しません



ボタン

変形 ガウォーク
ファイター バトロイド

ボタン

変形 ガウォーク
バトロイド ファイター

●ボタン

加速/減速

●ボタン

視点変更

●ボタン

レーザー

●ボタン

ミサイル

右スティック

使用しません

START ボタン

ゲームのスタートとポーズ

LED

アナログモード時点灯 デジタルモード時消灯

●[コントローラ]●

ボタン

ボタン

※操作方法は、アナログコントローラと同じです

方向キー

SELECTボタン



ボタン

ボタン

●ボタン

●ボタン

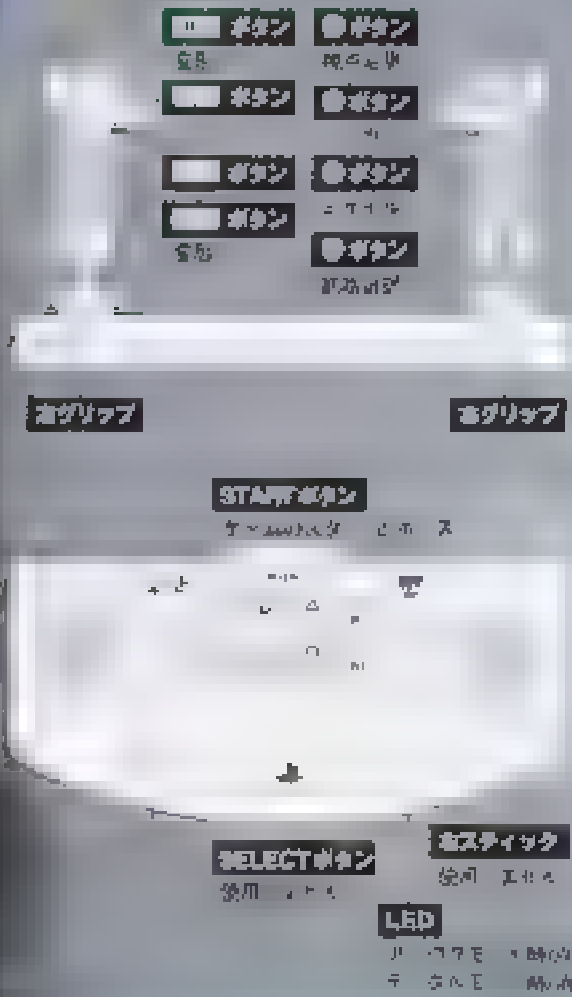
●ボタン

●ボタン

STARTボタン

GAME SYSTEM

●[(株)SCEI製 アナログジョイスティック]●



	ファイター	ガウォーク	バトロイド
L1ボタン	[illegible]	[illegible]	上昇
L2ボタン	スピード減速	[illegible]	下降
L1 + L2ボタン		[illegible]	[illegible]

[illegible]

2 [illegible]

3 [illegible]

右スティック

	ファイター	ガウォーク	バトロイド
上	SIMULATOR [illegible] ARCADE 上昇	上昇	SIMULATOR [illegible] ARCADE [illegible]
下	SIMULATOR [illegible] ARCADE [illegible]	下降	SIMULATOR [illegible] ARCADE [illegible]
左	SIMULATOR [illegible] ARCADE [illegible]	左旋回	SIMULATOR [illegible] ARCADE [illegible]
右	SIMULATOR [illegible] ARCADE 右旋回	右旋回	SIMULATOR [illegible] ARCADE [illegible]

MAIN PICTURE 画面の見方





●［RADAR］レーダー●

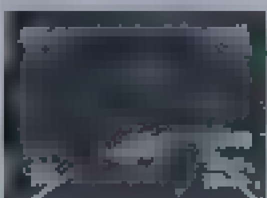
敵機の方向は自機を中心として360度の円上に▲印で表示されます。
ミサイルも同様に▲印で表示されます。

自機から見て前方にいる敵機
自機から見て後方にいる敵機
▲ 敵ミサイル

●［武器選択］●



ミサイルなどのサブウェポンは2〜4種類用意されています。プレイ中に武器選択ボタン（○ボタン）を押すことで変更できます。



●［ALARM］「警告」表示●

自機に向かってくるミサイルのあるとき、画面下に「DANGER」という警告文字が表示されます。また、目標となる敵機から離れすぎると、画面中央に「RETURN TO THE OPERATION AREA」という警告文字が表示され、敵機に向かって方向を変え、自動的に軌道修正します。

GAME SYSTEM

WEAPON SYSTEM ウェポンシステム

自機は、出撃時に複数の武器を装備しています。装備している武器は機種・形態により違いますが、その操作は武器のタイプなどにより何種類かに分けられます。ミサイルなどの副武装は、戦闘中Ⓡボタンで切りかえることができます。現在使用している武器と、装備している武器は画面右下に表示されます。
(P.12「画面の見方参照」参照)

●【ミサイル系】●



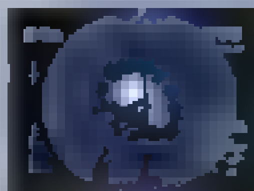
全ての機体が装備している武器です。Ⓑボタンを押したまま、敵を前方に捕らえるとロックオン開始。ロックオン完了後、ボタンを離すことで発射できます。通常のミサイルのほか、ダメージは小さいが数多く撃てるマイクロミサイルと、撃てる数は少ないがダメージが大きいハイマニューバミサイルなどがあります。

●【レーザー】●



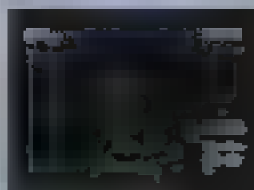
VF-17が装備している武器です。弾数制限はありませんが、Ⓑボタンを押してレーザーを撃っている間、画面右下のエネルギーメーターが減って行き、無くなると一定時間レーザーが撃てなくなってしまいます。

●【メガバスターカノン】●



VF-17だけの特殊武器です。Ⓑボタンを押している間、画面右下のエネルギーメーターが溜まっていき、最大まで溜めると、強力なエネルギー弾を発射することが出来ます。破壊力は大きいですが、装備中はレーザーが使えないため、状況によって使用が難しくなります。VF-19のレールガンも同じ操作になります。

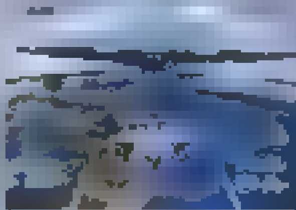
●【チャフ/ピンポイントバリア】●



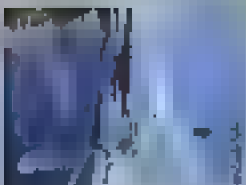
防御用の装備です。チャフは打ち出すと周囲に広がり、向かってくる敵ミサイルを防ぎます。ピンポイントバリアは、Ⓑボタンを押している間、向かってくる敵のバルカン・ミサイルなどの攻撃を防いでくれます。しかし、同時に1つしか防げないうえ、画面右下のエネルギーメーターが無くなると一定時間使用できなくなります。

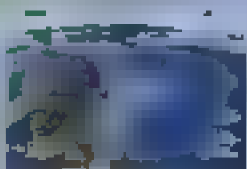
CONTROL MODE コントロールモード

本ソフトでは、自機をコントロールするために、飛行機の操作をベースとした「SIMULATOR」モードと、操作を単純化した「ACADE」モード2つのモードがあります。（「OPTION」メニューの「SETTING」で切りかえることが出来ます）初期設定は「SIMULATOR」です。



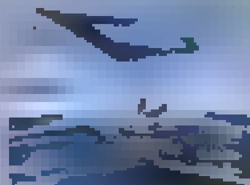
●「SIMULATOR」●

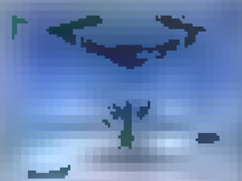




本来の飛行機の操作に近いモードです。ファイター時の基本操作は、自機に角度を回転させるロール（方向キー左右）と、自機の進行方向を変えるピッチ（方向キー上下）を組み合わせることによっておこなわれます（詳しくはTECHNIC編をお読みください）。ガウォーク・バトロイドもなし、左右旋回と前後移動を組み合わせて操作するようになっています。後述の「ARCADE」モードとくらべて操作は難しいですが、3次元空間を自由に動き回ることができます。

●「ARCADE」●





画面に対して右に行きたいときは方向キー右を、左に行きたいときは方向キー左を押すというように、自分が行きたい方向にキーを押すだけで移動できる簡単な操作モードです。ガウォーク・バトロイドも同じようになります。また、手を放すと自動的に敵のいる方向へ向き直るので、狙いやすくなっています。SIMULATORモードに比べて操作は簡単ですが、カメラの向きや敵の位置によって操作・旋回方向が変わってしまうという特性もあります。飛行機の操作に慣れていない人向きのモードです。

GAME SYSTEM

CAMERA MODE カメラモード

本ソフトでは、ゲーム中2種類のカメラモードを切り替えて使用することができます。「OPTION」メニューの設定で、さらに1つのモードを加えて3種類にすることもできます。カメラモードは、ゲーム中、Ⓡボタンでいつでも切り替えることが可能です。

バリアブルビュー

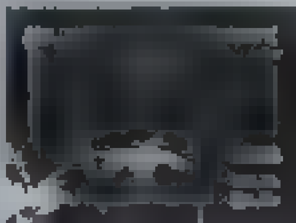
[illegible] 操縦する機体の後方や[illegible]にカメラが固定され[illegible]固定的な[illegible]視点でプレイするものがほとんどでした。「マクロスVF-X2」では[illegible]自分の機体と敵の[illegible]ドッグファイト[illegible]集中して楽しんでもらえるよう[illegible]自由な視点[illegible]表示[illegible]カメラシステム「バリアブルビュー」を採用しています。

1 MISS[illegible]



自分の機体と敵[illegible]自動[illegible]画面内[illegible]収めながら移動[illegible]敵機[illegible]ミサイルを[illegible]カメラ[illegible]ミサイル[illegible]優先[illegible]あらゆる[illegible]

2 TARGET[illegible]



[illegible]ミサイル[illegible]追[illegible]ません。常に敵をカメラが[illegible]集中できます[illegible]敵の[illegible]ミサイルなどを見落とし[illegible]やすくなります。レーダーでミサイルの位置が把握できる上級者や、1対1の戦いで敵に集中したい時などに向いています。

3 FORWARD



※「OPTION」で設定する[illegible]プレイできます。
自機の後方から前方を見るカメラ[illegible]ありません。[illegible]他のフライトシミュレーターゲームに慣れた人に向いています。

SAVE & LOAD セーブとロード

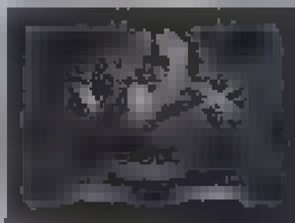
本ソフトでは、メモリーカードの空き容量を1ブロック必要とします。あらかじめメモリーカードをメモリーカード差込口1に差し、画面の指示にしたがって操作してください。なお、セーブ・ロード中はメモリーカードを絶対に抜き差ししないで下さい。

●[SAVE]●



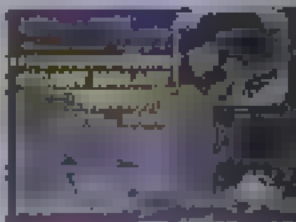
〔SAVE〕をシップすると、今までのゲームのミッション内容などの結果をメモリーカードにセーブすると、次回からタイトル画面の「LOAD GAME」でロードすると、上記のミッションの続きのミッションからゲームを再開することができます。

●[LOAD]●



タイトル画面の時にセーブデータのあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に差し、「LOAD GAME」を選択すると、ロードするファイルを選択する画面になります。
「FILE1」～「FILE3」を選択すると、それぞれ前回セーブしたミッションからゲームが再開されます。ファイル名の右側には再開されるミッション名が表示されます。
なお、セーブデータのあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に差した状態で「OPTION」の「SETTING」を選択すると、「RANKING」の得点データなどを、最後にセーブした時のものに自動的に更新します。

●[CONTINUE]●



ゲームオーバーになったときは、コンティニュー（CONTINUE）をするかどうか、選択することができます。「CONTINUE」を選択すると、ゲームオーバーになったミッションの最初から、すぐ再挑戦することができます。「EXIT」を選択すると、ゲームオーバーとなりタイトル画面に戻ります。データをロードしたい場合なども、一度タイトル画面に戻ってください。

STORY

HARACTER





26
男
ハイク
2024 0 12

統合軍航空学園仕官学校に入学
（学科成績は中の中　実技はトップ）
同仕官学校を卒業　非凡な能力
.. ゾ タ ン基地所属VFFへ配属　少尉
（中略）昇格　同部隊の中隊長となる
ヘネ?星系方面AVFF　エンジェルウィングス
隊長として転属
第727独立戦隊VF-X部隊へ転属

「第727VF-X部隊"レイヴンズ"パイロット

●[エイジス・フォッカー]●



第727VF-X部隊"レイヴンズ"隊長

●【ギリアム・アンクレード([illegible])】●

37 [illegible] 男 [illegible] 2013 5
[illegible]

[illegible]



「第727VF-X部隊"レイヴンズ"司令官」

●[ウィルバー・オーランド]●

35　男　2015.11.10
趣味嗜好　主に古典ミュージカルが好き

統合軍士官学校VFパイロット養成課程を卒業
第26次超長距離移民船団に護衛飛行隊員として入隊
船団の成功と共に転属　実戦における功績から抜擢された特殊部隊「スケアクロウ」のパイロット候補として試験飛行を行う。後に、VF-X2試作の母体となる
第727独立戦隊VF-X「レイヴンズ」創設
少佐に昇格　第?特殊部隊「ブラックバード」隊長　就任
[redacted]
前線から離れ「レイヴンズ」内も特殊部隊の指揮を取る



24　男
カラオケ　2026.4.29

経歴
統合軍航空宇宙士官学校　入学
学科成績　実技ともにトップクラス
同士官学校を卒業
[redacted]
ノートン航空宇宙開発局へテストパイロットとして転属
テストパイロット任期満了と共に、新統合　ラグランジュ4航空隊へ転属
第727独立戦隊VF-X部隊へ転属
転属が多いのは　上官との衝突のため

「第727VF-X部隊"レイヴンズ"情報パイロット」

●[スージー・ニュートレット]●



● [マリアフォキナ・バンローズ] ●

不明　女
不明　不明

不明
…自自…





第727VF-X部隊"レイヴンズ"所属パイロット

● [トーマ・シュン（…）] ●

15　男
技術　2035年2月

統合宇宙軍パイロット養成施設に特待生として
入学。学科成績、実技ともにトップクラスで
同養成施設を卒業
エ…ト部隊として名高い…
配属
2度に渡り、作戦中の独断行動で…を負
傷させる。処分はウィルバー預かりとなる
第727独立戦隊VF-X部隊へ転属



●[ティモシー・ダルダントン]●

不明　男

不明　不明

新統合政府樹立とともに統合宇宙軍へ所属
元ゼントラーディ軍人
中尉 昇格 惑星エ[illegible]ン移民護衛部隊 隊長として配属
第一次マクロスシティ防衛戦 ゼントラーディ[illegible]を率[illegible]、統合軍[illegible]参加 [illegible]
[redacted]
新マクロス級3番艦所属部隊[illegible]ラ[illegible]ク[illegible]レイ[illegible]の隊長に就任
新マクロス級3番艦 惑星[illegible]移民完了。『ブラック・レイン』は活躍が認められそのまま特殊部隊へと再編
現役[illegible]その後行方不明
テロリスト集団ブラックレインボー内にその存在が確認される

●[マンフレート・ブランド]●

21　性別：男

指揮 クルージング　誕生日：2029.4.16

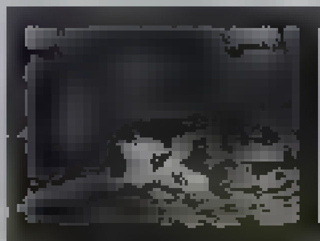
統合政府主催の銀河文化芸術祭[illegible]19歳[illegible]て
クラシック指揮者部門1位を獲得
USCCM（統合文化音大）に特別入学
USCCMを卒業 USACへ編入
USACを主席で卒業
父の後を継ぎ[illegible]の代表取締役に就任
その経営手腕と[illegible]
[illegible]を[illegible]させ[illegible]
る[illegible]から若くして[illegible]の地位を
得る

STORY

MISSION

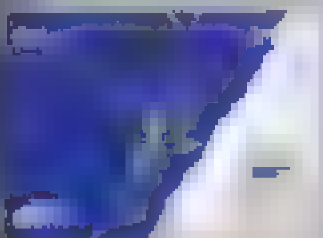
MISSION | CODE NAME GIGANT LULLABY

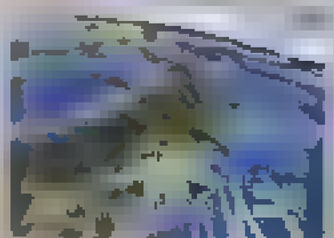
「最強の敵は あのマクロスだ！」
敵はマクロス 無人機部隊を撃退せよ
マクロスシティを離陸し、向かってくるターゲットドローン（VF-1）を撃墜する
最後の敵は超高性能な無人ステルス機GHOST AIF-9B 君のパイロットとしての腕が試される時だ


MISSION | CODE NAME WIZARD OF OZ

「でかいのはお前にやる！狙いやすいだろ？」
雷撃 武装 都市へ迫る爆撃機を迎え[illegible]
[illegible]の空を制圧するセントラーティン巨大爆撃機と周辺の戦闘機部隊と交戦する
護衛の戦闘機を排除しつつ 爆撃機を都市[illegible]撃墜せよ





MACROSS VF-X2

MISSION [illegible] CODE NAME DIE ZAUBERFLÖTE

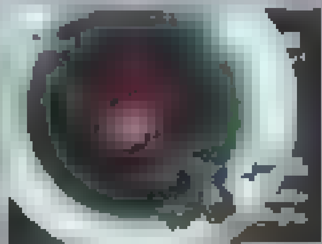
「ぼやぼやしてると置いていかれるぞ!」

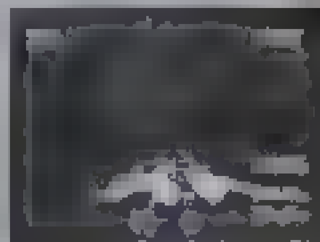
[illegible]

[illegible]向かう[illegible]

しかも、目の前に現れる[illegible]







MISSION [illegible] CODE NAME SNOW WHITE

「[illegible]しても2[illegible]は[illegible]した[illegible]だからな」

[illegible]

占[illegible]された[illegible]

[illegible]を[illegible]危険な任務[illegible]







INFORMATION

GAMES



伝説がインタラクティブに蘇る！

プレイステーション版

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

マクロスVF-X2 PATLABOR THE GAME 体験版付き

標準価格¥6,800 税抜 SLPS 02005～7

NOW ON SALE



激しい戦いをくぐり抜け、ミルキードールズを救いだせ！

プレイステーション ザ ベスト版

MACROSS DIGITAL MISSION

VF-X

標準価格¥2,800 税抜 SLPS 91058

NOW ON SALE

あのマクロスが200円カプセルトイで登場！

HG シリーズ「超時空要塞マクロス MISSION1」10月下旬発売開始!!

お問い合わせ ……… 03-3847-5107

MUSIC



MACROSS VF-X2オープニングテーマ

GET FREE/HUMMING BIRD

CDS VIDL-30442 ¥1,020(TAX IN)

8.1 IN STORE

HUMMING BIRDはマクロス7の「熱気バサラ」の歌の吹き替えをしていた福山芳樹が所属するバンド。ゲームの戦闘シーンにぴったりの疾走感で迫力あるロックナンバーだ！

MACROSS VF-X2 ORIGINAL SOUNDTRACK

CD VICL-60448 ¥3,045(TAX IN)

9.22 IN STORE

OPテーマ「GET FREE」HUMMING BIRD、EDテーマ「SHOOT&SHOUT」歌:福山芳樹、BGM収録曲が満載。ゲームを盛り上げたBGMは音楽オンリーでも聞く価値のある超一級品です。

BOOKS

マクロスVF-X2 公認完全攻略ガイド

[redacted]

B5判 112頁 予価¥1,420

マクロスVF-X2 公式ビジュアルガイド

1999年9月上旬発売予定

A4判 112頁 予価¥1,600

TECHNIC





B BASIC TECHNIC 基本的なテクニック!

まず基本的な操作とテクニックから
まずはこれらのテクニックを練習し、理解しよう。
難しければマスターするのは後でもいい。知識として知っているだけで、上達の速度が確実に違う!

●［ファイターの基本操作］●

方向キー（左右スティック）の左または右を押すと、自機の中心線を軸にして回転します。これを「ロール」と呼びます。（ただし、これだけでは向きを変えることはできないので注意。）方向キーの上か下を押して、上を押した場合は自機が下方向へ、下を押した場合は上方向へ自機の進む方向を変えることができます。これを「ピッチ」と呼びます。
ファイター時の操作は、この「ロール」で行きたい方向を決めて「ピッチ」で進行方向を変える、という2段階の手順で行われます。
曲がりたい方向へ曲がるためには、まず「ロール」で行きたい方向に自機の上（コクピット側）を向けてから、方向キー下を押して機首を持ち上げるという操作が基本となります。
ピッチ下方向（方向キー上）への旋回は非常に遅く、実際にはほとんど使用しません。



機体背側を、向きたい方向に向ける。



方向キー下を押して、旋回開始!

●【ロックオンまでの操作】●

ロックオンするには、敵を自機の正面近くに捕らえ、ロックオンが成立するまで、そのままの状態を維持しなくてはなりません。つまり、敵の方向を向いているだけではなく、敵の動きに対応することも必要になります。
ファイター時のロックオンのコツは、敵を後方から追いかけることではありません。単に敵のいる方向へ向くのではなく、敵の進む側から追いかけるように旋回するのです。
例えばファイター操作に慣れてきて、敵を自分の頭上（コックピット側）に捕らえ、機首を敵の進行方向が出ている方向に持って行きます。そのまま方向キーを下に押し、機首を持ち上げれば、自機は敵に吸い寄せられるように動き、ロックオンが成立します。
自分の速度は敵の速度に合わせ、「置き去り」「追い抜き」「引き離されて行かれた」りしないように注意しましょう。



敵機を頭上に捕らえて



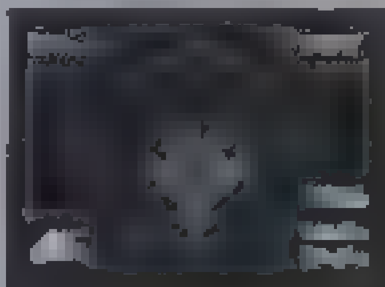
[redacted]

●ミサイルを回避する！●

敵のミサイルを回避するには、まず自機の速度を上げ、敵ミサイルと距離を取ります。ミサイルの追尾性が低い場合、ほとんどこれだけで回避することが出来ます。
敵ミサイルの追尾性が高い場合や、多数のミサイルが一度に向かってきている場合は、レーダーを見て、敵ミサイルが無い方向へ機首を向け、旋回を始めます。
旋回する時のコツは、速度を上げて大きく旋回することです。旋回半径が小さいと移動距離が短いため、一部のミサイルは回避できても、後続のミサイルに当たってしまう可能性があるためです。
多数の敵ミサイルに狙われている場合は、とにかくミサイルが無い方向に加速し、敵ミサイルを一つずつ引き離すようにして回避すると、上手く回避できます。



ミサイルとの位置関係を見極める。



加速しつつ大きく旋回！

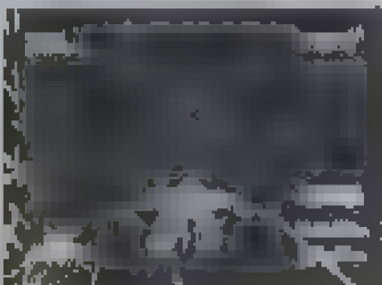
TECHNIC

VARIABLE TECHNIC 各形態の長所/短所

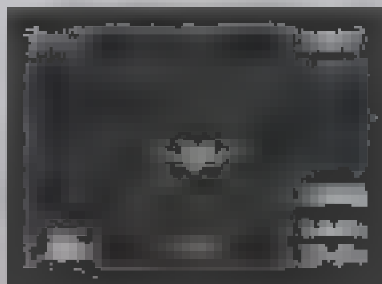
**変形は、マクロスVF-X2の魅力の一つであり、難しく感じる部分の一つでもある。
どこで変形するのか？ なぜ変形するのか？
各形態の特徴を理解すれば、おのずとその答えも見えてくる。**

●[ファイター]●

ファイターの長所は、常に前へ進んでいることと、移動速度が早いことの2点があります。それにより、敵の攻撃を連続して受けることが少なく、回避能力に非常に優れている形態であると言えます。基本としては、敵の数が多く、多方向から攻撃を受ける場面で使用するのが効果的です。
回避だけではなく、飛行型で移動速度が速い敵に対しては、バトロイドやガウォークで停止した状態から狙うよりも、ファイターで敵の後方へ回り込むほうが効果的です。
また、ミサイルの発射数が他の2形態より多く、ロックオン範囲が前方に長いので、敵と距離がある場合は、ファイターで先制しつつ、一気にダメージが与えられます。
欠点は、動きの遅い敵に狙いが難しいことです。敵の性質を見極めて、他形態へ変形しましょう。



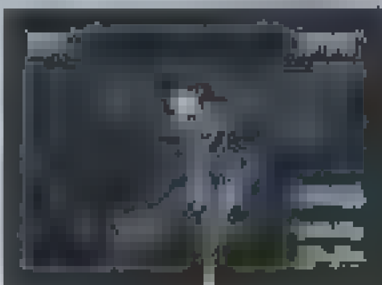
ファイターで敵機を追い回せ!



囲まれたら、とりあえず逃げる。

●[バトロイド]●

バトロイドは、バルカン系の武装が使いやすく、目標の正面近くに敵がいる場合、自動で敵を狙い、敵を捕捉したまま自由に移動することが出来ます。これを利用すれば、敵弾を回避しつつ攻撃することや、敵の死角に回り込みつつ攻撃するといった攻撃方法が可能になります。敵に確実にダメージを与えたい場合、効果的な形態といえます。
また、[illegible]前方にある敵ミサイルを自動で狙うので、敵ミサイルを打ち落として回避することも可能です。「ミサイルが使えない」「移動が遅い」という弱点があるので、敵の数が多い場合や、動きの速い敵に囲まれた[illegible]場合は、ファイターなどの形態のほうが良いでしょう。
形態の特徴として、地上戦が戦いやすいので、地上では基本的にバトロイドで行動することをお勧めします。



止まっている敵はバトロイドで攻撃



ミサイルをバルカンで打ち落とせる

●［ガウォーク］●

ガウォークは他の2形態の中間的な役割を果たす形態です。止まった状態でミサイルを撃つことが出来るので、敵をロックオンしやすく、多数の敵がいる場面や、戦艦などの巨大な敵との戦闘に適しています。弱点は、操作感覚が独特なことと、左右への旋回で移動の際、操作に対しての反応が他の2形態に比べて、遅くなっています。
また、形態の性質上、重力圏内では上下方向への移動ができず、敵やミサイルが自機の上下から迫っている場合は、攻撃が出来ないので非常に不利になります。バランスがとれていて使いやすい形態ではありますが、独特の操作や弱点が多いので、使う場所を誤ると、手痛いダメージを受けてしまいます。状況に応じ、他の2形態へ変形して切りぬけましょう。



空中でも地上でも戦いやすい形態。



上下からの攻撃は変形でかわせ!

DOG FIGHT TECHNIC 実戦でのテクニック／

最後は、実際に敵と戦う時に必要となるテクニック。
初歩を理解し、操作を使いこなせば、あとは経験と以下のようなちょっとしたコツ。
中級者と上級者の違いは、まさにここにある。

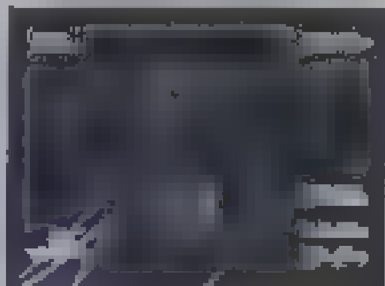
●[ドッグファイト]●

ドッグファイトとは、その名が示すとおり、敵の後ろ（死角）を取り合う戦いのことです。ゲーム中に多く登場するファイター形の敵を倒すには、こちらもファイター形態（変形）[illegible]ガウォーク[illegible]持ち[illegible]も戦法が有効になります。

ファイター形態で敵を追いかける時のコツは、敵のロール角（ロールの角度）に自機のロール角を合わせてやることです。BASIC TECHNICの動きで書いたとおり、飛行機の動きは2段階の操作で行われます。最初の1段階（ロール）の動きを合わせてトレースすることで、敵の動きにより早く[illegible]ことが出来るわけです。この動きが自然に出来るようになると、敵の動きの先を読んで追いかけたり、バルカンで敵機を撃墜出来るようになります。



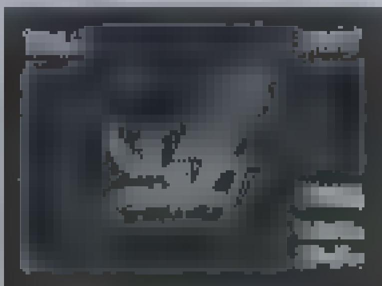
敵を頭上に捉えて絞りこみ



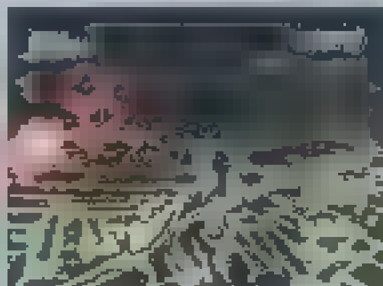
ロール角を合わせて追撃!

●【変形を使ったテクニック】●

自機は変形時、自動的に敵の方向へ向きを一瞬修正します。これを利用すれば、敵を見失った場合や、敵艦などを狙いたい時に向きを変えたい場合は、変形を素早く繰り返すことで、瞬時に向きを修正することが出来ます。敵の後ろに回り込まれた場合なども、一度変形して敵の方向を確認すれば、素早く向きを変えることが出来ます。ただし、変形中の自機は無防備になるので、注意が必要です。
同じように、ファイター・ガウォーク形態で戦闘中、敵がミサイルを撃ってきた場合、ファイター・ガウォークからバトロイドに変形すると、ミサイルの方向へ向きを修正するので、そのままバルカンでミサイルを迎撃することも可能です。



変形を利用して反転



バトロイドで敵弾を打ち落とす

[TIPS]

最後に、実戦で役に立つ幾つかのアドバイスを教えます。

●敵の正面から近づかない

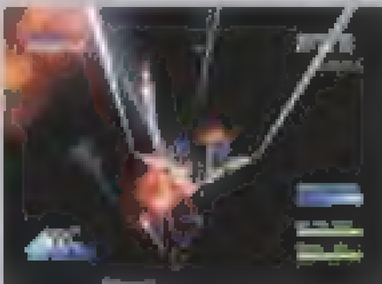
自機の正面から撃たれたミサイルは、回避する暇もなく当たってしまいます。飛行機型の敵には、必ず後方から近づくことを心がけましょう。

●敵ミサ[illegible]

敵が撃つミサイルは、その追尾方法や撃ち方である程度（何種類か）見分けがつくので、敵のミサイルの動きに注意して、それぞれの回避方法を覚えておくと便利です。

●敵の死角を見極める

敵の攻撃には、必ずと言っていいほど、死角があります。大型の敵や、強い敵には、バルカンの射角や射程距離を見極めて、攻撃の薄い方向へ回り込みつつ戦うと、有利に戦いを進めることができます。



敵の正面に入るのは危険。



敵の死角に回り込め!

STAFF

プロデューサー	高梨 実
宣伝プロデューサー	川越康二
協力	[illegible]
	森田陽子
ジャケット&ライナー・デザイン	山本 [illegible] (BLUE WATER)

CAST

エイジス・フォッカー	松本 保典
キリアム・アングレート	石塚 運昇
スージー・ニュートレット	林原 めぐみ
トーマ・シュン	石田 彰
ウィルバー・ガーランド	若本 規夫
マリアフォキナ・バルローズ	沙 ゆり
ティモシー・シーン	[illegible]
マンブレート・グランド	森川 智之
エイミ・クロッカス	長沢 美樹
ブリジット・スパーク	渕崎 ゆり子
クララ・キャレット	[illegible]
ナレーション	石塚 運昇

GAME STAFF

総監督	河森正治
キャラクターデザイン	美樹本 晴彦
脚本	[illegible]
メカニックデザイン	河森 正治　宮武 一貴
モーション監修　ポリゴンデモ監修	板野 一郎
サブキャラクターデザイン	[illegible]
音響監督	三間 雅文 (テクノサウンド)
音響	高寺 [illegible] (テクノサウンド)
ゲームプロデューサー	上野 [illegible]
ディレクター/プランナー	[illegible]
メインプログラム	[illegible]
プログラム	[illegible]
	[illegible]
	小山 [illegible]
2Dグラフィックチーフ	[illegible]
2Dグラフィック	[illegible]
	[illegible] 太一
	山下 正人
	[illegible]
	[illegible]
3Dモデリング/モーションチーフ/ポリゴンデモ作成	小林 [illegible]
3Dモデリング/モーション	[illegible]
	[illegible]
	山下 正人
	[illegible]
3Dモデリング協力	JAM STATION
プランナー補佐	山田 [illegible]
制作進行	[illegible]

サウンド(BGM)
サウンド(SE)
ゲーム用メカデザイン

スペシャルサンクス

ゲーニッヒモンスターネーミング
フェイオスバルキリーネーミング
INTER MI

絵コンテ・演出・メカ作画監督
キャラ作画監督
構成
作画

製作
背景
仕上げ
メカ仕上げ
OPENING
監督・絵コンテ
演出
キャラクターデザイン
原画
設定

作画監督
3DCG
VFX
美術監督
音響監督
音楽

作画

制作担当
制作

MACROSS VF-X2

[illegible] (ELECTRO ZOO)
[illegible] (TWO FIVE)
河森正治
宮武一貴
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible] STAFF

[illegible] (DAST)
[illegible] (DAST)
[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]
[illegible] (DAST)
[illegible] (DAST)
[illegible] (DAST)
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] (UNIT)
山下[illegible]

[illegible] STAFF

[illegible]
[illegible]
[illegible]
スタジオ[illegible]
宮武一貴
河森正治
[illegible]
[illegible]
上野[illegible]
[illegible]
[illegible]
HUMMING BIRD
"GET FREE"
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
DR.movie
色彩設定　[illegible]
仕上検査　[illegible]
仕上　[illegible]プロダクション/[illegible]スタジオ
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
3DCG　[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible] (GONZO)
[illegible]　[illegible]
[illegible]　えのもとじゅん([illegible])
VFX　[illegible]
[illegible]
タイトルロゴデザイン・アニメーション　OOO (Triple-O)
[illegible]
特効　[illegible]
モニターグラフィックス　[illegible]
[illegible]
MUSIC PRODUCER　[illegible] (VICTOR)
[illegible] (VICTOR)

OPENING THEME "GET FREE"
作詞　HUMMING BIRD & [illegible]
作曲　[illegible]
編曲　HUMMING BIRD
歌　HUMMING BIRD

ENDING THEME "SHOUT & SHOUT"
作詞　[illegible]
作曲　神保[illegible]
編曲　神保[illegible]
歌　[illegible]
音楽制作　ビクターエンタテインメント
音響効果　[illegible] ([illegible])
調整　[illegible]
録音助手　[illegible] (アオイスタジオ)
音響制作担当　[illegible]
録音スタジオ　アオイスタジオ
音響制作　テクノサウンド
ビデオエフェクト・編集　[illegible]
[illegible]
データー記録　[illegible]
プロデューサー　[illegible]
[illegible]
[illegible]
制作進行　[illegible]
[illegible]
制作　GONZO
ゲーム制作　UNIT
製作　バンダイビジュアル

ゲーム内容についてのお問い合わせは下記までお願いいたします

● バンダイビジュアルお客様センター ●

03-5828-7582

受付時間：月～金曜（土・日・祝祭日を除く）10:00a.m.～4:00p.m.

電話番号はよく確かめて、お問い合わせください。
東京都区以外のお客様は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。
受付時間外のお問い合わせはご遠慮ください。

SLPS 02237

発売元 バンダイビジュアル株式会社
〒111-8658 東京都台東区駒形1-3-5 SEFビル